

l'arbitre de tchoukball



FÉDÉRATION SUISSE DE TCHOUKBALL

Document préparé par la
Fédération suisse de Tchoukball (FSTB)

Version du 29 janvier 2009

*« La corruption de l'activité
ludique commence là où aucun
arbitre ou arbitrage n'est
reconnu »*

Dr H. Brandt

l'arbitre de tchoukball

Document préparé par la commission d'arbitrage (CA)
de la Fédération suisse de tchoukball (FSTB)

Auteurs : Michel Thomann, Claude Péter-Contesse

Nous tenons à remercier tout particulièrement : Olivier Nussbaum, Torsten Redies et Denis Neukomm pour les prémisses de ce document, Alain Collioud et Daniel Buschbeck pour leurs commentaires constructifs et avisés, ainsi que Michel Favre pour avoir fourni la matière du chapitre 9.

Adresse de contact :

Pierre Roduit
Av. Paul-Cérésole 22
1800 Vevey

pierre.roduit@tchoukball.ch

www.tchoukball.ch

Première version, le 30 juin 2003

Ce document et toutes les images qu'il contient sont protégés par un copyright. Toute personne souhaitant reproduire une partie ou l'entier de ce document et/ou des images qu'il contient est invitée à adresser une demande écrite à la Fédération suisse de tchoukball (adresse ci-dessus).

© FSTB 2009

Table des matières

Préface.....	5
1 Introduction	5
2 L'essentiel en bref.....	6
3 Les règles du jeu.....	6
4 L'observation du jeu	9
5 Les gestes de l'arbitre et la technique d'arbitrage.....	10
6 Les rôles de l'arbitre	12
7 Attitudes et comportement de l'arbitre	14
8 Arbitrer des enfants.....	15
9 Historique du tchoukball et des règles du jeu.....	15
10 La table officielle et la feuille de match	16
11 Règlement sur la formation et la nomination des arbitres	17
12 Conclusions	18
13 Exercice : Les règles du jeu	18

Préface

L'arbitre est un personnage qui suscite toujours des commentaires lorsque sa prestation n'est pas parfaite, mais rarement des éloges dans le cas contraire. Rôle bien ingrat que celui de l'arbitre qui s'expose à la critique alors même qu'il exerce sa tâche pour le bien du jeu, des joueurs et des entraîneurs !

La Commission d'arbitrage veut relever le défi de faciliter le rôle des arbitres et d'améliorer leur image auprès des joueurs de manière à rendre ces deux catégories d'acteurs partenaires plutôt qu'adversaires. Un tel objectif passe assurément par une formation solide, complète et clairvoyante des nouveaux arbitres. Ce document a pour objectif ambitieux d'y contribuer. Puissent les remarques constructives et les commentaires avisés des lecteurs contribuer à en améliorer la teneur au fil du temps, de manière à se rapprocher tant que possible de la concrétisation de cet objectif.

D'avance merci,

Commission d'arbitrage de la FSTB

1 Introduction

Ce document constitue le support de cours pour la formation d'arbitre 1 donnée par la Fédération suisse de Tchoukball. Cette formation, d'une durée totale de quatre jours (deux jours de théorie, deux jours de pratique), se veut avant tout une solide introduction à l'arbitrage et n'a pas la prétention de servir à la formation d'arbitres internationaux. Notre expérience dans le domaine montre que rien ne remplace la pratique dans le processus de formation et de progression, une fois les bases théoriques acquises. Un bon arbitre se forme avant tout sur le terrain et non sur un banc. Il est également très important de ne pas hésiter à échanger des expériences, des conseils, des feed-back avec les autres arbitres. C'est en collaborant avec les autres que l'on progressera, ensemble.

Ce document contient donc les bases permettant de comprendre les principaux objectifs de l'arbitrage et d'assimiler les règles en tous genres qui gouvernent ce domaine (règles du jeu, règles administratives, règles de comportement). Une fois ceci digéré, l'arbitre se dirigera avantageusement vers le terrain de tchoukball pour y affiner son sens du jeu, de l'observation, de l'anticipation. De manière semblable, l'autorité et le respect ne s'apprennent que dans des situations concrètes. Il ne faut donc pas craindre de se lancer dans la bataille, en n'oubliant pas que l'erreur, tout comme l'arbitre, est humain(e).

Les objectifs du cours d'arbitre 1 sont d'assurer que les arbitres 1, dès leur nomination, sont capables:

- d'arbitrer n'importe quel match de tournoi ou du championnat suisse, adultes ou juniors,
- de gérer les aspects administratifs liés à une rencontre de tchoukball,
- de promouvoir dans le jeu les aspects éducatifs contenus dans la Charte du tchoukball.

La première partie de ce document, théorique, regroupe les différents aspects de l'arbitrage traités durant les cours donnés par la FSTB. La deuxième partie contient quant à elle quelques exercices permettant d'évaluer ses connaissances et de susciter quelques réflexions sur les règles, le rôle et le comportement de l'arbitre.

2 L'essentiel en bref

De manière très schématique, à partir de l'observation attentive du jeu, le travail de l'arbitre peut se résumer aux deux actions suivantes :

1. Prendre des décisions.
2. Communiquer ces décisions.

Ces deux tâches sont toutefois constituées d'une multitude de processus représentant autant de qualités à acquérir et à entraîner.

Pour **prendre des décisions**, il faut :

- connaître et comprendre les règles du jeu et les principes de bases de ces règles pour résoudre les situations non explicitement décrites dans les règles (chapitre 3),
- savoir observer le jeu (chapitre 4),
- connaître son propre rôle (chapitre 6),
- être concentré, impliqué, engagé dans la partie, et savoir rester impartial (chapitre 7).

Pour **communiquer ses décisions** de manière claire, l'arbitre doit savoir utiliser (chapitre 5) :

- le matériel (sifflet, tenue, cartons),
- son corps (posture, attitudes, gestes).

Un arbitre bien formé complètera par ailleurs ces compétences techniques par :

- des connaissances plus spécifiques sur l'arbitrage des enfants (chapitre 8),
- une lecture historique et réfléchie de la création du tchoukball et des principes éducatifs de la Charte (chapitre 9),
- quelques connaissances administratives sur la table officielle et les feuilles de match (chapitre 10) ainsi que sur le règlement de la FSTB sur la formation des arbitres (chapitre 11).

Dans la mesure du possible, la Commission d'arbitrage essaiera de mettre à disposition des arbitres des séquences vidéo leur permettant de se voir en action et de se corriger pour progresser.

3 Les règles du jeu

3.1 Les règles de la FITB

La Fédération Internationale de Tchoukball (FITB) édicte les règles du tchoukball. La version à jour de ces règles est disponible en tout temps :

- sur le site internet de la FITB www.tchoukball.org,
- sur simple demande auprès de la Commission technique de la FITB.

Ces règles ne peuvent cependant pas décrire toutes les situations de jeu. Elles se contentent des cas fondamentaux et de quelques cas particuliers fréquents. Comme on peut facilement s'en rendre compte, de nombreuses situations de jeu ne trouvent pas de réponse claire quant à leur interprétation dans les règles de la FITB. Nous y reviendrons plus loin.

Néanmoins, les règles de la FITB contiennent de très nombreuses informations. Il est intéressant de les lire avec attention ; on y découvre de nombreuses subtilités. L'exercice 1 propose d'étudier quelques uns des articles les plus intéressants.

La Figure 1 illustre la démarche permettant de trouver la solution à une situation de jeu. Les différentes étapes de cette démarche sont expliquées dans les paragraphes qui suivent.

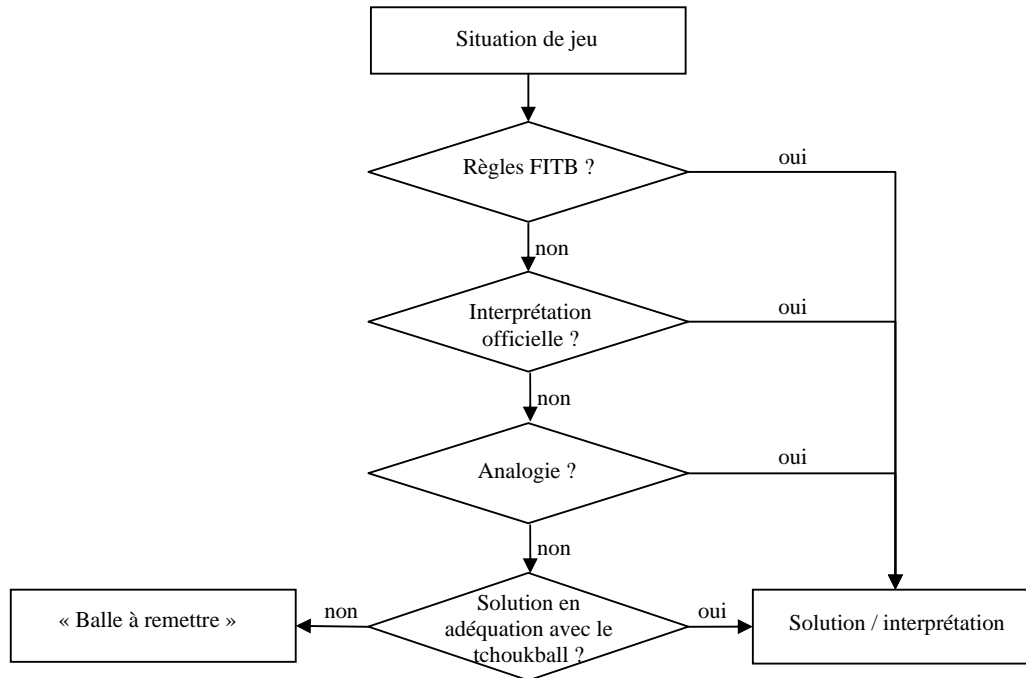


Figure 1 - Représentation schématique du cheminement entre une situation de jeu et sa solution ou son interprétation.

3.2 L'interprétation officielle des règles de la FITB

Les cas non définis dans les règles de la FITB se classent en deux catégories :

1. les situations pour lesquelles la FITB fournit une interprétation officielle sans toutefois inclure cette interprétation dans les règles, présentées ci-dessous,
2. les situations non résolues par la FITB, présentées au paragraphe 3.3.

La FITB publie un document intitulé « interprétation officielle des règles de la FITB » qui contient toutes les interprétations des règles adoptées par la FITB et qui doivent être considérées par les arbitres à tous les niveaux. Ces interprétations peuvent, à terme, être introduites dans les règles officielles, mais cela ne se fait pas de manière automatique. Il existe en effet une volonté de ne pas faire grossir les règles officielles pour qu'elles restent abordables et compréhensibles aux joueurs débutants. Les interprétations officielles complètent alors les règles du jeu. Ces documents sont disponibles sur le site de la FITB www.tchoukball.org.

Citons deux exemples : l'utilisation des jambes dans le jeu et le marcher.

L'utilisation des jambes (au sens large : du pied à l'aîne) dans le jeu est interdite dans les règles officielles. Or, la FITB souhaite modifier la règle pour permettre l'emploi des cuisses. Durant la phase de test, cette modification n'est pas apportée directement aux règles du jeu mais se trouve dans une interprétation officielle de la FITB. Une fois que la décision sera entérinée, la règle pourra être modifiée.

En ce qui concerne le marcher, la FITB n'entend pas modifier la règle, mais comme celle-ci se contente d'énoncer un principe ne couvrant pas toutes les situations (en particulier la glissade et la roulade), la FITB décrit dans une interprétation officielle les situations jugées correctes et celles jugées illicites. Ce faisant, elle n'alourdit pas les règles du jeu tout en permettant à tous de jouer avec les mêmes règles.

3.3 Les cas non résolus par la FITB

Malgré tous ces efforts et ces documents, il existe de nombreuses situations de jeu pour lesquelles on ne trouve ni règle du jeu ni interprétation officielle. Dans ces cas, l'arbitre doit trouver une solution. Pour ce faire, il a plusieurs outils à sa disposition.

L'analogie. Il existe de nombreuses situations semblables dans le principe bien que différentes dans le détail. Par exemple, on peut considérer que sortir du terrain ou entrer dans la zone interdite sont des mouvements analogues, bien que non identiques. Si une règle décrit ce qui doit se passer dans une des deux situations mais pas dans la seconde, on peut essayer d'appliquer la règle par analogie à la seconde situation. Cette manière de procéder permet de garantir une certaine cohérence entre les différentes règles.

Lorsqu'on ne trouve pas de règle analogue pouvant guider la réflexion, il convient de trouver une solution qui soit équitable et qui s'inscrive dans le respect de la Charte, de la physiologie humaine et qui trouve une justification éducative. Nous dirons de cette solution qu'elle est **en adéquation avec le tchoukball**.

Mais ceci est souvent bien difficile à faire en une fraction de seconde durant une phase de jeu. C'est pourquoi, dans le cas où l'arbitre ne sait vraiment pas quelle règle appliquer où s'il ne trouve pas de solution en adéquation avec le tchoukball, il est préférable de donner une balle à remettre, ce qui est tout à fait tolérable si le fait reste exceptionnel. Lorsque l'arbitre donne une balle à remettre, il confie la remise en jeu, sans attribuer de point à l'une ou l'autre équipe, à l'équipe qui possédait le ballon avant que la situation confuse ne se produise. Le geste est illustré ci-dessous (Figure 2). Les bras sont collés au corps jusqu'au niveau des coudes. Les avant-bras sont tendus vers l'avant, paumes tournées vers le haut, doigts pointés vers l'avant. L'arbitre exécute des mouvements alternés de va-et-vient vers le haut et le bas avec ses deux avant-bras.



Figure 2 - Geste de l'arbitre pour signaler une balle à remettre.

3.4 Conditions de jeu

L'arbitre n'est pas seulement responsable de faire appliquer les règles du jeu durant le match, mais il doit également veiller à ce que les conditions de jeu soient propices à la pratique du tchoukball, tant en ce qui concerne la sécurité des joueurs que la qualité du matériel utilisé pour jouer. On peut ainsi dresser un inventaire « chronologique » des choses dont l'arbitre doit se soucier avant le début puis à tout instant de la partie.

- la délimitation claire de la surface de jeu,
- la taille de la surface de jeu (au cas où des dimensions officielles existent pour le match considéré), la hauteur libre en dessus du terrain (normalement 7m au minimum), la taille du dégagement (1 à 2m),
- la grandeur et le positionnement de la zone, la délimitation claire de celle-ci,
- le positionnement des cadres de renvoi,

- l'état des cadres de renvoi (élasticité suffisante ?, certification FITB ?, etc.),
- l'état du ballon (pression de gonflage suffisante ?, ballon glissant ?, humide ?, certification FITB ?, etc.),
- l'absence d'obstacles éventuels entraînant un danger (proximité de bancs, placement de la table d'arbitrage),
- la tenue des joueurs (montre, bracelet, collier, etc., numéros),
- le nombre de joueurs ou joueuses présent(e)s sur le terrain et sur le banc,
- l'espace derrière la ligne de fond pour jouer l'engagement ; si nécessaire, autoriser explicitement les joueurs à pénétrer dans la zone interdite lors de l'engagement, en informant les capitaines avant le début de la partie,
- la feuille de match doit être correctement remplie et un marqueur doit être prêt à noter les points au fur et à mesure de l'avancement du match.

4 L'observation du jeu

Prendre des décisions implique de voir les fautes. Pour cela, il est important de mettre tous les atouts de son côté en se préparant à observer certains détails et en adoptant une position adéquate, car le jeu peut être très rapide et de nombreuses choses doivent être observées en très peu de temps. Les paragraphes qui suivent donnent quelques conseils et listent ce à quoi l'arbitre doit être particulièrement attentif lors d'un match.

L'arbitre observe que toutes les règles et les interprétations des règles soient respectées, mais en particulier:

- l'emplacement de l'engagement, soit derrière la ligne de fond,
- le nombre de passes (attention aux déviations),
- le franchissement de la ligne médiane avant le tir au cadre,
- le nombre et l'emplacement des empreintes (joueurs dans/hors du terrain, pied sur la ligne de la zone, marché),
- une éventuelle pénétration
- un éventuel cadre, mais il n'interrompt le jeu que si la défense ne peut maîtriser le ballon facilement,
- le point de chute du tir,
- les parties du corps utilisées par les défenseurs (jambes, pieds ?)
- la remise en jeu après une faute (emplacement, façon de procéder à la remise en jeu),
- les gênes,
- l'exécution des changements de joueurs,
- les autres fautes.

Par ailleurs, relevons que certaines fautes sont très difficiles à juger. Il en va ainsi de la pénétration et, dans une moindre mesure, du marché. Déceler le juste du faux peut s'apprendre par la pratique et l'observation ainsi qu'en **sollicitant le feed-back d'autres arbitres**. Il est en tous les cas important de se souvenir qu'il est antipédagogique et injuste de siffler une faute à un joueur qui n'en a pas commis. Ainsi, **la CA demande de ne siffler une faute, en particulier un marcher ou une pénétration, que lorsqu'on en est absolument sûr. En cas de doute, mieux vaut s'abstenir.**

Pour mieux juger de certaines situations (marché au centre du terrain, gêne, etc.), il peut être utile à l'arbitre de se déplacer latéralement le long de la ligne de fond ou de s'accroupir. Chacun trouvera une posture qui lui permette réactivité et bonne vision du jeu.

En particulier, pour le jugement des pénétrations, il est conseillé de se tenir aussi loin que possible du tireur et si possible en face de lui (de l'autre côté du cadre), légèrement accroupi (Figure 3). Cette position permet une bonne vision du mouvement d'ensemble, ce qui est nécessaire pour observer simultanément la

main (balle) et le pied de réception. De plus, elle permet une meilleure vision du point d'impact de la balle (dans ou dehors de la zone) puisque l'arbitre se trouve proche de ce point et que le tireur ne peut pas cacher la vue à l'arbitre. Il est clair que cette posture éloigne l'arbitre de la ligne de la zone, et complique ainsi le jugement de la « zone départ ». Par ailleurs, cette technique d'arbitrage est très difficile à appliquer lors de volantes (l'arbitre doit alors anticiper la volante et se déplacer très rapidement de l'autre côté du cadre, de manière analogue au mouvement de la défense) ou lorsque l'arbitre ne peut pas se déplacer derrière le cadre, par exemple à cause de la présence d'un mur.

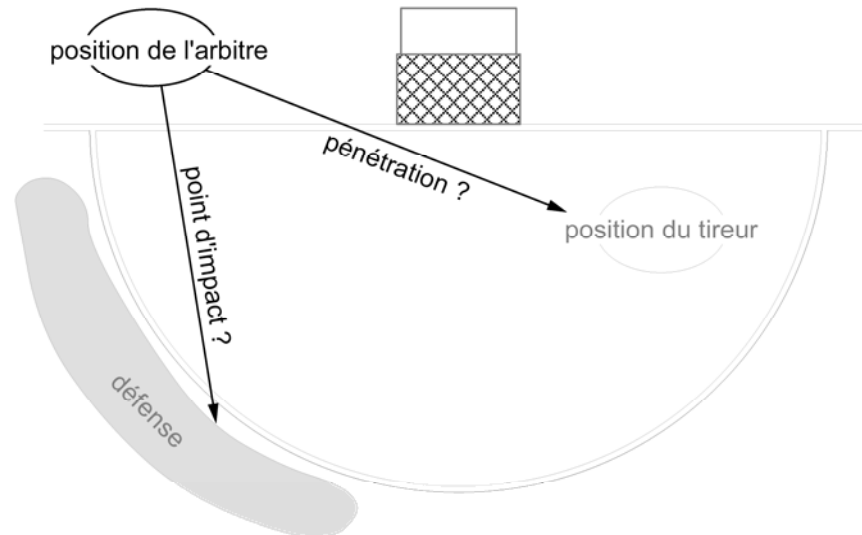


Figure 3 - Position judicieuse de l'arbitre pour juger les pénétrations et le point d'impact de la balle.

5 Les gestes de l'arbitre et la technique d'arbitrage

5.1 Les gestes officiels

Les gestes de l'arbitre sont contenus dans les règles officielles de la FITB, disponibles sur le site de la FITB www.tchoukball.org. Ces gestes permettent de se faire comprendre par tous les joueurs, indépendamment du niveau sonore environnant et de la langue parlée par les joueurs et les arbitres.

Les gestes devraient permettre d'expliquer l'immense majorité des décisions de l'arbitre. Si tel ne devait toutefois pas être le cas, et si une explication s'avère être nécessaire, l'arbitre prendra soin d'appeler les capitaines des deux équipes à l'aide du geste ad hoc et de leur expliquer clairement et brièvement sa décision. L'arbitre ne rentrera toutefois pas en discussion.

5.2 La manière d'effectuer les gestes

Les gestes sont effectués pour que les joueurs sachent quelle faute a été commise. Par conséquent, il est important que tous les joueurs, et pas seulement le joueur qui a commis la faute, aient l'opportunité de voir le geste de l'arbitre. Cela implique que :

- le geste doit être maintenu suffisamment longtemps pour que les joueurs qui ne sont pas en contact visuel direct avec l'arbitre au moment de la faute aient le temps de se déplacer pour observer le geste,
- que l'ampleur du geste soit suffisante pour que celui-ci puisse être compris sans équivoque depuis l'autre extrémité du terrain.

L'arbitre doit également indiquer l'endroit d'où va repartir le jeu après une faute. Pour ne pas ralentir inutilement le jeu, l'arbitre peut :

1. siffler,
2. indiquer le type de faute commise en effectuant le geste adéquat durant un court instant,

3. indiquer l'endroit d'où va recommencer le jeu,
4. indiquer à nouveau le type de faute commise, en effectuant le même geste qu'au point 2 ci-dessus.

Cette manière de faire est recommandée pour permettre aux équipes de profiter d'une faute de l'autre équipe pour accélérer le jeu.

5.3 La posture

L'arbitre, par une posture adéquate, poursuit deux objectifs :

1. Avoir une vision du jeu aussi bonne que possible, lui permettant de prendre et de communiquer ses décisions avec efficacité et rapidité (voir chapitre 4).
2. Gagner le respect des joueurs.

Pour ce faire, il se tient debout, à côté du cadre (et non derrière le cadre), sifflet en bouche, mains libres (prêtes à effectuer un geste). Il est important que l'arbitre ne s'affale pas contre un mur et ne s'assied pas sur un caisson. Ces positions, en plus de diminuer la qualité de la vision du jeu, ne donnent pas une impression de sérieux et de concentration. Il va de soi que l'arbitre ne peut pas arbitrer et discuter avec un ami simultanément... La Figure 4 illustre une posture adéquate ainsi que quelques exemples de mauvaises postures (ou d'attitudes), ne permettant pas d'arbitrer correctement.

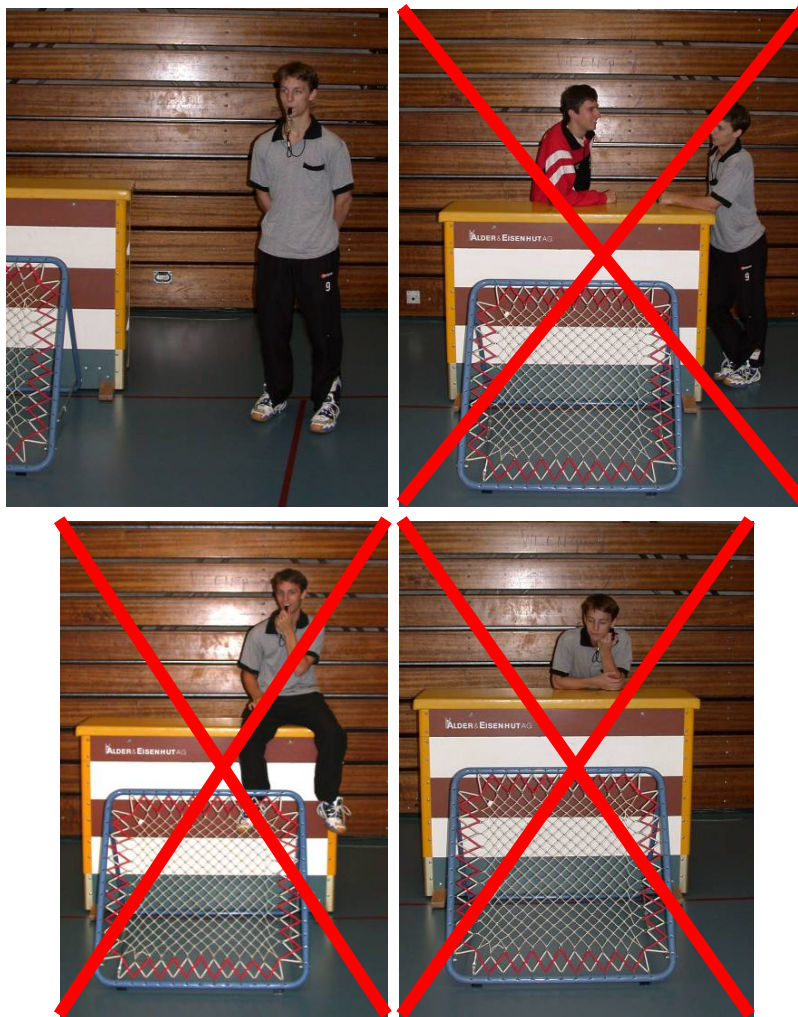


Figure 4 - Bon et mauvais exemples de postures de l'arbitre.

5.4 Le sifflet

Le coup de sifflet doit être rapide pour interrompre le jeu immédiatement après une faute, et non quelques secondes plus tard. Si tel n'est pas le cas, la raison de l'intervention de l'arbitre sera confuse et risque d'entraîner mécontentement chez les joueurs. Le coup de sifflet doit être suffisamment puissant pour que tous les joueurs puissent l'entendre. On adaptera donc la puissance du coup de sifflet en fonction de l'environnement sonore (public, jeu à l'extérieur, etc.). Au cas où une intervention de l'arbitre ne serait pas entendue par l'équipe en possession du ballon, il est du devoir de l'arbitre de siffler à nouveau pour interrompre le jeu malgré tout. C'est en tous les cas l'arbitre, et non les joueurs, qui décide quand le jeu doit être interrompu.

Il est par ailleurs important que l'arbitre siffle toutes les fautes, même les plus évidentes (mauvaise passe en particulier). S'il le juge nécessaire, il peut en revanche adapter la puissance du coup de sifflet, en sifflant moins fort pour les fautes réputées « évidentes ».

5.5 Les cartons

Bien que peu souvent utilisés, les cartons (jaune : avertissement ; rouge : expulsion) doivent être maniés avec clarté et conviction. Brandir un carton est un geste d'autorité devant avoir tant un effet correctif sur le joueur incriminé que dissuasif sur les autres joueurs des deux équipes. Pour ce faire, le carton doit être brandi avec fermeté, le bras tendu vers le haut, de manière assurée. A ce moment du jeu, l'arbitre ne doit pas entrer en discussion avec les éventuels contestataires.

Il va de soi qu'on préférera avertir le joueur verbalement si son attitude n'est pas jugée correcte. On ne brandira un carton qu'en cas de récidive ou si le geste est suffisamment irrespectueux pour mériter un carton sans avertissement verbal préalable.

Les règles de la FITB ne précisent pas le nombre de cartons jaunes reçus dans le même match par le même joueur qui conduisent automatiquement à une expulsion. Par analogie avec d'autres sports, nous pouvons toutefois raisonnablement imaginer que deux cartons jaunes conduiraient à une expulsion immédiate et automatique. En absence de situation concrète à ce jour, la question n'a pas encore reçu une réponse claire.

Il est important de noter qu'un joueur expulsé peut être remplacé. L'idée de cette règle étant de pénaliser uniquement le joueur fautif et non pas son équipe.

5.6 La tenue

Selon le code d'arbitrage de la FITB, la tenue de l'arbitre doit être de couleur uniforme, de préférence grise, mais en tous les cas d'une couleur différente de celle des joueurs, permettant ainsi d'identifier clairement l'arbitre au premier coup d'œil. En Suisse, l'arbitre doit porter le maillot officiel qui lui est remis à la fin du cours d'arbitre lorsqu'il arbitre en championnat. Dans la mesure du possible, il devrait également porter ce maillot en tournoi. Il est conseillé aux arbitres FSTB de se procurer le training officiel auprès de la FSTB.

Mais la tenue de l'arbitre a une importance plus grande que de servir d'identification. Elle confère à l'arbitre une autorité quasi naturelle qu'inspire l'« uniforme » sur la plupart des gens. Ce phénomène n'est pas à négliger. Un arbitre en tenue officielle sera plus respecté des joueurs au début de partie qu'un arbitre en tenue quelconque. Il est entendu que le respect qu'inspire l'arbitre sera, après quelques minutes de jeu, largement dépendant de sa prestation.

Cette tenue permet également à l'arbitre de mieux « entrer » dans le match en se préparant à l'avance à l'arbitrage à venir (voir chapitre 7.1).

6 Les rôles de l'arbitre

6.1 Introduction

L'arbitre est un participant à part entière et permet à la partie de se dérouler en respect des règles internationales et dans l'esprit de la Charte. Dans ce but, il a plusieurs rôles à assumer.

6.2 Aider

L'arbitre mentionne toutes les fautes commises et veille à l'emplacement de la remise en jeu qu'il désigne d'un geste de la main.

Par la position privilégiée qu'il occupe sur le terrain, l'arbitre peut voir les fautes et les signaler. Il permet ainsi aux joueurs de se *concentrer* uniquement sur le jeu – et non sur les erreurs de l'autre équipe (zones, marchés, etc.) – ce qui constitue un *facteur clé de l'apprentissage*.

Bien souvent, lors des matchs, une équipe perd pied parce que l'arbitre siffle certaines fautes que les joueurs ignoraient commettre (en particulier marcher, zone et pénétration). Si un arbitrage strict a lieu durant les entraînements, les joueurs apprennent :

- quelles erreurs ils commettent (et apprennent ensuite à les corriger pour ne plus les faire ni en match ni à l'entraînement),
- à se faire siffler, et ainsi à gérer cela mentalement.

Bien entendu, arbitrer lors des entraînements hache le jeu au début, ce qui est frustrant pour les joueurs. Mais bien vite le niveau de jeu augmente et cette frustration disparaît.

Le rôle d'aide de l'arbitre s'élargit également au matériel : c'est lui qui précise, si nécessaire, les limites du terrain. Il s'assure de la conformité du matériel aux standards de la FITB (cadres, ballons).

6.3 Protéger

En veillant à ce qu'aucun obstacle (banc, lest pour le cadre, ballons, table officielle) ou objet dangereux (montre, bijoux, 2 ballons sur le terrain, etc.) ne soit présent sur et aux abords immédiats du terrain, l'arbitre contribue fortement à *réduire le risque de blessure* des joueurs.

Il est également attentif aux obstructions et aux collisions entre les joueurs, qu'elles soient volontaires ou non. Il intervient auprès d'un joueur qui manifeste un comportement dangereux.

C'est aussi lui qui *évite toute dérive* allant à l'encontre des règles. En effet, le respect des règles ne doit pas être considéré comme un mal nécessaire mais bien comme une opportunité. Le Tchoukball bénéficie de règles conçues scientifiquement en tenant compte des caractéristiques physiologiques de l'être humain. Pour un joueur, rester dans le cadre défini par ces règles est avant tout une manière de prendre soin de son propre corps.

6.4 Former

L'arbitre joue un rôle formateur en expliquant, au moment approprié (généralement en fin de partie) et si le joueur le demande ou réagit, la raison d'une faute répétitive commise par ce dernier. A ce sujet, il est important que l'arbitre n'abandonne pas, après l'avoir signalée quelques fois, de siffler une erreur répétitive qui serait commise par un joueur. Ce joueur pourrait en effet interpréter cela comme un feedback positif indiquant qu'il ne commet plus ladite erreur.

En signalant et si nécessaire en expliquant au joueur concerné la faute qu'il vient de commettre, l'arbitre *donne un feedback important* aux joueurs et permet ainsi leur progression. L'arbitre permet aux joueurs de savoir quelles fautes ils commettent. Il donne ainsi aux joueurs l'occasion de corriger ces erreurs.

De par son rôle très en vue sur le terrain (2 arbitres pour 14 à 18 joueurs), l'arbitre est un acteur très important du jeu. Sur et autour du terrain, *l'arbitre doit avoir valeur d'exemple*, avant tout par ses qualités humaines et respectueuses de la Charte. *Il incite alors les joueurs à se comporter de manière exemplaire*.

6.5 Promouvoir l'esprit éducatif de la Charte

L'arbitre doit également veiller à ce que la rencontre se déroule dans un esprit en adéquation avec la Charte. Ce rôle, difficile à expliquer de manière théorique, se laisse mieux appréhender par quelques exemples.

L'arbitre veille par exemple à ce que les joueurs ne cherchent pas à temporiser le jeu pour ralentir l'équipe adverse en poussant une balle qui roule en-dehors du terrain, en conservant le ballon en mains après que leur équipe se soit fait siffler une faute ou encore en attendant de manière excessive avant un engagement. Les règles de la FITB ne prévoient pas de temps mort technique comme on en connaît dans certains autres sports. La raison à cela est que le temps mort est souvent utilisé non pas seulement pour prodiguer des conseils à sa propre équipe, mais aussi pour « casser » le rythme de l'autre équipe. Ce genre de dérives doit être absolument évité par l'arbitre. En revanche, il est évident qu'un joueur a le droit de

ralentir le rythme à des fins tactiques (variation du rythme, permettre à son équipe de poser un jeu plus calme après une action ou un point disputé, etc.) s'il reste dans le cadre fixé par les règles (règle des 3 secondes en particulier) et la Charte.

L'arbitre doit également intervenir au cas où un joueur tenterait d'intimider (verbalement ou physiquement) un ou plusieurs joueurs de l'équipe adverse, ou encore l'arbitre.

Il peut également demander à un joueur de limiter une éventuelle manifestation excessive lors d'une réussite (point marqué, match gagné). Par excessif, nous pensons à une manifestation qui ne se contente pas d'exprimer de la joie mais qui exprime également une forme de supériorité sur l'adversaire. A nouveau, il est évident qu'il est naturel et absolument admis que les joueurs manifestent de la joie, mais il ne doit pas y avoir de sentiments d'agressivité envers l'équipe adverse dans une telle manifestation.

Dans ce genre de situations, parfois très difficiles à juger, l'arbitre utilisera avec profit l'avertissement verbal. En tous les cas, il évitera d'entrer dans une longue discussion avec les joueurs en cours de match. Les éventuelles explications détaillées et autres justifications se feront si nécessaires en fin de rencontre.

7 Attitudes et comportement de l'arbitre

7.1 Attitude

L'arbitre veille à donner une impression de respect, de sérieux et de cohérence à la partie. Pour ce faire, il est conseillé de se tenir droit à côté du cadre, le regard attentif, le sifflet en bouche, et d'éviter toute source de distraction. L'arbitre est naturellement fortement invité à sa déplacer le long de la ligne de fond pour se placer dans la meilleure position possible pour observer le jeu (ballon, joueurs, lignes).

Durant le déroulement de la rencontre, l'arbitre évite de se donner en spectacle et tâche de rester le plus discret possible. On doit remarquer sa présence uniquement lorsqu'une faute est commise. Dans ce cas, il intervient rapidement en sifflant de façon audible, décidée et claire. Ensuite, il mentionne l'irrégularité grâce au geste approprié et avec une durée suffisante pour être perçu de tous. Il mentionne également clairement l'endroit d'où doit recommencer le jeu. Il veille à ce que cette indication soit respectée.

L'arbitre se doit d'être totalement concentré de la première à la dernière seconde de jeu. De la même manière que les joueurs préparent leur match en s'échauffant et en se concentrant, l'arbitre doit préparer son match avant qu'il ne débute. Par respect envers les joueurs, l'arbitre doit faire preuve d'une concentration et d'une attention extrême.

7.2 Impartialité et changement de décision

Dans un souci d'impartialité, il évite tout préjugé sur le déroulement de la partie (p.ex.: équipe "difficile" à arbitrer) ainsi que sur les joueurs (joueur "râleur" ou faisant toujours la même faute).

En cas de doute, il peut demander l'avis des personnes les mieux situées afin de régler en âme et conscience la situation (si le doute persiste, il est fortement conseillé de donner une "balle à remettre", la crédibilité de l'arbitrage ne se voit pas diminuée si ce fait reste exceptionnel).

Lors de modification de décision, l'arbitre ne perd pas le respect des joueurs s'il revient sur sa décision. En revanche, la compensation est une solution à radier de la pratique de l'arbitrage. En cas de changement d'avis, le responsable de la décision doit veiller à ce que tous les participants de la rencontre (joueurs, arbitres, coachs, officiels, etc.) soient au courant de cette modification. Il peut, le cas échéant, passer par les capitaines pour motiver son revirement. De façon générale, l'arbitre ne doit laisser planer aucun doute après une intervention de sa part.

Comme nous le verrons dans le chapitre 8, l'arbitre peut, à des fins pédagogiques, tolérer quelques fautes durant la partie. En revanche, il doit appliquer les mêmes règles avec la même sévérité pour tous les joueurs présents sur le terrain. Il ne doit pas modifier la sévérité de son jugement ni en cours de partie, ni en fonction du joueur (du moins dans un cas théorique où tous les joueurs ont des niveaux de jeu comparables) et encore moins en fonction de l'équipe.

En résumé, l'arbitre a un grand rôle à jouer au cours d'une rencontre et doit, par conséquent, savoir s'imposer lorsque la situation l'exige. Le reste du temps, il tente de s'effacer le plus possible. Le respect qu'il inspire est directement lié à son attitude et à sa connaissance des règles. Nous lui conseillons donc d'être attentif à ces deux points.

8 Arbitrer des enfants

L'arbitrage des enfants ne peut se concevoir de la même manière et avec la même rigueur que l'arbitrage d'adolescents et d'adultes. Si un arbitrage très rigoureux ne peut être qu'encouragé pour ces derniers, il n'en va pas de même lorsque les joueurs, débutants qui plus est, ont moins de 12 ans environ (M12).

Il est impossible, lorsqu'un enfant apprend les rudiments du tchoukball, de lui faire comprendre toutes les règles, et surtout de les lui faire appliquer, dès les premières minutes de jeu. Il convient de commencer par les plus importantes, les règles précises et rigoureuses seront introduites par la suite, avec la progression de l'enfant, pour éviter qu'il ne prenne de mauvaises habitudes.

Ainsi, l'arbitre doit mettre parfois de côté le texte officiel et penser avant tout au rôle pédagogique lorsqu'il arbitre des enfants.

Bien qu'il soit difficile de distinguer de manière univoque les règles fondamentales des règles pouvant être laissées de côté dans un premier temps, nous proposons ci-dessous une classification - évidemment subjective et non exhaustive - de certaines des règles du tchoukball.

L'arbitrage des enfants revêt un caractère différent de l'arbitrage des adultes et adolescents pour une deuxième raison: les enfants étant souvent très compétitifs de nature, l'arbitre doit veiller à modérer leur propulsion à considérer le score et les points comme le premier objectif du jeu. Il ne s'agit bien sûr pas de nier la motivation que peut entraîner un score serré, ni de combattre la satisfaction que peut entraîner une victoire, mais bien de mettre ces aspects en balance avec le respect de l'adversaire et des règles du jeu. S'il est éminemment éducatif d'apprendre à gérer un score, cet objectif ne doit jamais être atteint au détriment de l'esprit du jeu et du fair-play.

Règles fondamentales (impératives)

- Pas d'obstruction ni d'interception
- Choix du cadre
- Pas de dribble
- Nombre de passes limité
- La balle ne touche pas le sol sur une passe
- Points perdus (tir dans la zone, en-dehors des limites, à-côté du cadre, retour sur le tireur)
- Pied sur la ligne de la zone, joueur en-dehors des limites du terrain

Règles à interpréter avec largesse ou à adapter

- Marcher
- Pénétration
- Cadre
- Dimension de la zone interdite

Règles auxiliaires ou secondaires

- Passage correct du milieu du terrain après un engagement
- Engagement derrière la ligne de fond

9 Historique du tchoukball et des règles du jeu

9.1 Bref historique du tchoukball

Le Dr Hermann Brandt était un médecin suisse, domicilié à Genève. C'est son travail quotidien de médecin du sport ainsi que ses études sur l'application des connaissances scientifiques de la biologie à l'éducation physique qui lui ont apporté l'idée de créer le tchoukball. Après avoir écrit l'ouvrage « De l'éducation physique au sport par la biologie », le Dr Brandt présenta son livre « Une étude critique scientifique des sports d'équipe », qui lui permit de gagner le Prix Thulin décerné par la Fédération internationale d'éducation physique (FIEP) à Lisbonne, Portugal, le 16 août 1970.

L'expression pratique de ses idées, dérivée de son étude critique des sports existants, est le jeu que nous connaissons actuellement sous le nom de tchoukball. Ce nom onomatopéique provient du bruit que fait le ballon lorsqu'il rebondit sur le filet avec un angle rasant. Le Dr Brandt décéda en novembre 1970.

9.2 Fondements des règles

Observant par sa pratique professionnelle les nombreuses blessures dont les sportifs souffraient, le Dr Brandt eut l'idée de créer un nouveau sport. En étudiant la cause de ces blessures plus en détail, il s'aperçut qu'elles étaient souvent dues à l'exécution de mouvement inadaptés à la physiologie humaine, ainsi qu'aux nombreuses formes d'agression présentes dans certains sports. Ces deux éléments le conduisirent à imaginer un sport qui, grâce à des règles adaptées à la physiologie de l'individu, engendrerait moins de blessures. En observant les joueurs de pelote basque, il conserva l'idée du rebond, qu'il intégra à un sport d'équipe sans contact entre les joueurs.

Les règles du tchoukball sont ainsi élaborées de façon à respecter les deux critères suivants :

- Le jeu doit être adapté à la **physiologie** humaine. Cela comprend les trois facteurs suivants :
 - facteur **articulaire** : les articulations doivent être sollicitées avec une amplitude suffisante,
 - facteur **musculaire** : il est nécessaire de développer non seulement la puissance du muscle, mais également son élasticité et sa vitesse, qui sont ses qualités nobles,
 - facteur **cardiovasculaire** (endurance, résistance).
- Le jeu doit s'inscrire dans un contexte **psychosocial** favorable. Il est ici question de développer des règles qui favorisent une relation positive avec l' « autre », soit le coéquipier, l'adversaire ou l'arbitre.

Par exemple la non-obstruction, règle fondamentale du tchoukball, peut être justifiée à l'aide de ces deux critères :

Physiologie : la non-obstruction implique la suppression de tous les contacts volontaires, et par conséquent de nombreuses blessures. Cette règle permet de plus la liberté complète de trajectoire et de mouvement qui invite chacun à adapter ses gestes à sa propre physiologie et non aux agressions potentielles de l'adversaire.

Socio-psychologie : la non-obstruction permet un jeu constructif, c'est-à-dire dirigé vers la construction de son propre jeu (qu'il s'agisse d'attaque ou de défense) et non dirigé vers la destruction du jeu de l'adversaire. La supériorité est toujours active et positive.

Cela implique qu'une règle ne peut être modifiée que si la nouvelle règle respecte ces critères. Par exemple une modification de la règle 7.1.1 concernant l'utilisation des jambes dans le jeu et qui autoriserait le jeu avec les pieds ne respecterait pas nécessairement le critère physiologique puisqu'il pourrait en résulter des agressions, bien qu'involontaires, sur les partenaires ou les adversaires, et cela particulièrement en phase défensive. Il serait donc nécessaire d'apporter des preuves claires montrant que ce risque de blessure n'est pas plus élevé en jouant avec les pieds que sans avec de modifier la règle dans ce sens.

Les règles du jeu forcent les équipes et les joueurs à privilégier la tactique (le jeu collectif) plutôt que l'exploit individuel. En effet, le nombre limité de pas balle en main et l'interdiction de se déplacer en driblant rendent impossible le déplacement du joueur avec le ballon. Il est donc nécessaire de construire le jeu avec les coéquipiers pour se placer, ou placer un coéquipier, en position de tir judicieuse.

Les règles sont également construites pour éliminer l'antijeu à la source. Par exemple, les règles empêchent une équipe de chercher à monopoliser le ballon puisque le nombre limité de passes, le nombre limité de secondes balle en main et le fait que la balle passe à l'autre équipe après un point font qu'une équipe peut difficilement conserver le ballon plus d'une quinzaine de secondes. Par conséquent, les deux équipes ont des chances égales de tirer au cadre. Une autre règle empêchant l'antijeu et l'absence de temps morts techniques destinés à briser le rythme de l'adversaire.

10 La table officielle et la feuille de match

Les indications contenues dans ce chapitre sont valables pour le championnat suisse de tchoukball. Elles diffèrent des règles en vigueur dans les tournois de clubs ou dans les compétitions internationales.

10.1 Rôle et fonctionnement de la table officielle

La table officielle est située le long d'un grand côté du terrain. On y trouve:

- le responsable de la feuille de match,
- le responsable de l'affichage des points et du chronomètre.

La table officielle est responsable de l'aspect formel et administratif d'une rencontre de tchoukball. Le fonctionnement de la table officielle est décrit à l'article 5.3 des règles de jeu de la FITB.

- **Le responsable de la feuille de match**

Le responsable de la feuille de match est avant tout un secrétaire. Il est responsable de remplir la feuille de match conformément aux indications des trois arbitres. En particulier, il fait inscrire les noms et les numéros des joueurs par les capitaines ou les coaches et inscrit l'évolution du score sur la feuille. Il prend également soin de prendre note des éventuels avertissements et/ou expulsions. Il vérifie, après chaque point, que le score affiché au tableau d'affichage est correct et qu'il correspond à celui inscrit sur la feuille de match.

- **Le responsable de l'affichage des points et du chronomètre**

Comme son nom l'indique, cette personne a deux responsabilités:

- **Affichage des points:** C'est lui qui s'occupe d'afficher les points pour le public et les joueurs, conformément aux indications des deux arbitres. Néanmoins, c'est en tous les cas la feuille de match qui fait foi et, en ce sens, l'affichage dont il s'occupe n'a aucune valeur officielle. Par prudence, il est fortement conseillé de contrôler **après chaque point** que l'affichage correspond au score inscrit sur la feuille de match !
- **Chronomètre:** Il s'occupe de chronométrer le temps de jeu selon les indications des deux arbitres. Il enclenche le chronomètre au coup de sifflet initial. Il interrompt celui-ci en cas d'arrêt de jeu (geste de l'arbitre no 2 selon les règles officielles de la FITB). A la fin de chaque tiers temps, il fait retentir un signal sonore clair et puissant.

10.2 Feuille de match

Il est important de retenir que les arbitres sont responsables de la feuille de match, même s'ils peuvent déléguer la tâche à une tierce personne durant la rencontre. Sauf convention contraire si la feuille est remplie de manière fautive ou inexacte ce sont les arbitres qui en sont responsables. Par leur signature, ils attestent de la véracité de ce qui s'y trouve.

La feuille de match de la FSTB se trouve sur le site www.tchoukball.ch. Des consignes quant à son utilisation s'y trouvent également.

11 Règlement sur la formation et la nomination des arbitres

Le règlement pour la formation d'arbitres FSTB contient toutes les dispositions nécessaires à la compréhension du système de formation mis en place par la FSTB. De plus, ce texte décrit également les conditions à remplir par les arbitres pour conserver leur titre chaque saison. Le document complet se trouve dans sa dernière version sur le site www.tchoukball.ch.

Les grands principes sont les suivants:

- Il existe deux niveaux d'arbitres en Suisse: arbitre 1 et arbitre 2. Les arbitres 1 peuvent arbitrer toutes les rencontres de tchoukball en Suisse. Les arbitres 2, en plus, peuvent être proposés par la FSTB à la FITB pour arbitrer des rencontres internationales et peuvent participer à la formation d'arbitres 1.
- Pour être nommé arbitre 1, il faut suivre le cours ainsi que réussir les évaluations théoriques et pratiques (visionnement).
- Pour être nommé arbitre 2, il faut être arbitre 1, avoir arbitré à ce titre au minimum 40 matchs ou tiers-temps de 12 minutes chacun minimum, suivre un cours de perfectionnement et passer un nouveau visionnement.

- Pour rester arbitre 1, il faut arbitrer au minimum 7 matchs ou tiers-temps de 12 minutes chacun minimum par saison.
- Pour rester arbitre 2, il faut arbitrer au minimum 20 matchs ou tiers-temps de 12 minutes chacun minimum par saison.

Chaque année, la commission d'arbitrage (CA) édite:

- une liste des arbitres 1 et des arbitres 2,
- une liste des matchs reconnus par la CA permettant d'acquérir des points d'arbitrage nécessaires pour conserver le titre d'arbitre.

12 Conclusions

Les différents aspects théoriques de l'arbitrage ont été présentés dans ce document. Comme mentionné en introduction, la Commission d'arbitrage encourage très fortement les candidats arbitres à privilégier la pratique une fois ces quelques bases acquises.

Les compétences que l'arbitre doit acquérir lors de sa formation (...et la formation n'est jamais terminée, même une fois le titre d'arbitre acquis !) sont multiples : connaissance des règles, des gestes, comportement adéquat, sens de l'observation et du jeu ou encore qualités sociales et pédagogiques. **L'apprentissage étant souvent facilité par le partage des connaissances et des expériences, la Commission d'arbitrage invite les arbitres à s'entraider, à s'observer, à discuter et à se critiquer (constructivement s'entend) pour, encore et toujours, s'améliorer !**

13 Exercice : Les règles du jeu

13.1 Le terrain, le cadre, le ballon

- Expliquer la règle 1.5.2. Quelles sont les conséquences de cette règle ?

- Règle 2.3. Que faire si le cadre se déplace durant une action de jeu ?

- Qui décide du ballon de match ?

13.2 Les joueurs, les arbitres

- Expliquer les règles 4.3.1 et 4.3.3.

- Règle 4.6 : rappeler et expliquer.

- Que faire s'il y a trop de joueurs sur le terrain ? Qui a commis une faute ?

13.3 Zone et pénétration, limites du terrain

- Expliquer la règle 7.1.10 (zone et pénétration).
- Expliquer la règle 1.6. Quelles conséquences ?
- Expliquer la règle 7.1.5. Donner des exemples.

13.4 Marcher et gêne

- Expliquer la règle 7.1.2.
- Que siffler lors d'une roulade ? Que tolérer ?
- Marcher sur une défense, que siffler ?
- Expliquer la règle 7.1.7 (gêne). Est-ce une règle pour l'attaque ou la défense ?

13.5 Passes et engagement

- Expliquer la règle 7.1.4. Cas particuliers ?
- Expliquer la règle 7.1.12. Qu'est-ce que « franchir » ? Voir aussi règle 9.4.2.
- Expliquer les règles 9.3.1 et 9.3.2.

13.6 Point perdu, point marqué ?

- Résumer les manières de marquer des points et de perdre des points.
- Mettre en avant la différence entre les règles 7.1.9 et 8.2.5.

- Mettre en avant la similitude entre la règle 8.2.4 et 8.2.7. Préciser.

13.7 Où joue-t-on les fautes, comment ?

- Où joue-t-on :
 - 4 passes ?
 - Pénétration ?
 - Cadre ? Et s'il y a une déviation ?
 - Tir sur le même cadre que celui où a été fait l'engagement sans que la balle ait franchi la ligne médiane ?
 - Engagement non conforme selon la règle 9.3.1 ?
 - 4 tirs consécutifs sur le même cadre ?
- Quand et comment recommence-t-on le jeu après une faute (règle 7.2)?